Looseboy Staff Interview

最大の苦労は意外なヒロイン
-『G線上の魔王』（以下「G線」）はいつ頃から制作がスタートしたのでしょうか？
るーすぼーい（以下。るーす）「車輪の国、他久
の少年少女」（以下「悠久」）と「G線」は発表も同時でしたけど動き始めたのも同時です。法月編を書きながら企画を練っていた記憶があるんで
2006年の春くらいでしょうか。

The biggest challenge was the unexpected heroine

When did the production of The Devil on G-String (hereafter referred to as 'G-String') begin?"

Looseboy: *"Both Sharin no Kuni, Himawari no Shōjo (hereafter, 'Sharin') and 'G-String' were announced at the same time, and they also started moving forward at the same time. I recall working on the planning while writing the Hōzuki arc, so it must have been around the spring of 2006.*

実際にるーすぽーいさんの執筆作業が完了したのは？
るーす2008年の・・・・・・・3月、いや4月かな？かなり二転三転してギリギリまでかかりました。

When did you actually complete the writing process, Looseboy?

Looseboy: *"It was... March 2008, or maybe April? There were quite a few twists and turns, and it took until the very last moment"*

ー『車輪の国、向日葵の少女」（以下「車輪」）、『悠久」とがユーザーさんから高評価を受ける中の新作でしたが、プレッシャーはありましたか？
るーすそりゃもう、ありますよ。プレッシャーがあったから遅れたとか、そういうことはないですけど前作のユーザーさんは意識しました。構成や根底にあるものは同じにしようというコンセプトもその意識のあらわれです。いきなり陵辱ゲームとかにはしませんでした（笑）。

Both Sharin no Kuni, Himawari no Shōjo (hereafter referred to as 'Sharin') and Yūkyū received high praise from users. Did you feel any pressure while working on this new title?

Looseboy: *"Oh, absolutely, there was pressure. That said, it's not like the pressure caused delays or anything, but I was definitely conscious of the expectations of players from the previous titles. The concept of keeping the structure and underlying themes the same was a reflection of that awareness. I didn't suddenly decide to make it a hardcore eroge or anything like that (laughs)."*

ー 企画スタートから完成まで2年近くかかっているプロジェクトですので色々苦労はあったと思うのですが、特に苦労したことは？

るーす水羽ルートでしょうか。彼女のプロットだけ本当にギリギリまで全然浮かばなくて。ほんとにヤバかったです。案の定他と比べて評判悪くて•••••まあ当たり前かな。プロットに対するシナリオの長さが全然足りないですから。

Since this project took nearly two years from the planning stage to completion, I imagine there were various challenges along the way. What was particularly difficult?

Looseboy: *"It would have to be Mizuha's route. I just couldn't come up with her plot until the very last minute. It was really bad. As expected, compared to the others, her route didn't receive a great reception... well, that's understandable. The scenario ended up being far too short relative to the plot."*

ー 他のキャラと比べて特に短くはないですよね。
るーす単純に長さとしてはそうですけど、他のキャラは今の長さとプロットである程度バランスが取れてるんです。でも水羽だけはもうちょっと長い話じゃないと、お客さんの感情移入がないまま話が飛んでしまうんですよね。例えばユキが去った後をもっとじっくり描いていくべきだったなと思います。完全にタイムオーバーでしたね。

Compared to the other characters, it's not particularly short, is it?

Looseboy: *"In terms of sheer length, that's true. But for the other characters, the current length and plot maintain a certain balance. With Mizuha, however, the story needed to be a bit longer; otherwise, the audience wouldn't have enough time to emotionally connect before the story suddenly jumps ahead. For example, I think I should have taken more time to carefully depict what happens after Yuki leaves. It was completely a case of running out of time."*

ー それ以外のキャラではあまり苦労はなかったですか？
るーす本筋は悩みましたけど、水羽ほどじゃないです。水羽はとにかくキャラクターからなにから掴めなくて右往左往しました。

Did you have much difficulty with the other characters?

Looseboy: *"I struggled with the main storyline, but not as much as with Mizuha. With Mizuha, I couldn't grasp anything about her character or how to handle her, so I was completely at a loss."*

ー『車輪」の制作時は、先にプロットを組んで、それに合うようにキャラクター設定を作っていったというお話でしたが、「G線」では違う作り方をされたのですか？
るーす水羽に関してはもうキャラが先にあったんですよね。キャラ作ったのは僕ですけど、ダメですね、こういう作り方したら。自分には合わないというのがよくわかりました。ハルの次に人気あるらしいんで水羽のシナリオは面白くしなきゃ、と意気込んだのが仇になったかもしれません。
••••••以上愚痴パートでした（笑）。

When creating Sharin, you mentioned that you first developed the plot and then designed the characters to fit it. Did you take a different approach with G-String?

Looseboy: *"With Mizuha, the character came first. I created her, but honestly, this approach didn't work for me. I realized it really doesn't suit my style. Apparently, she's the second most popular character after Haru, so I felt I had to make her scenario interesting, but that might have backfired.*

...And that concludes my venting session (laughs)."

ー 他のキャラは「車橋」と同じようなキャラクター使りをされてたんですか？ るーすそうですね。ハルはもちろん、花告はスケート、修娠は家の話を書こうかな、っていうのはなんとなくありましたね。水羽だけはなにもなかったんです。あるあるネタが大好き、っていうネタが浮かんで、それだけは入れようとしたくらい・.・。ずっとギャグルートでよかったかなと、今さらですけど思います（笑）。

Did you approach the other characters in the same way as you did in Sharin?

Looseboy: *"Yes, pretty much. For example, with Haru, of course, I had a clear idea. For Kanon, I had the theme of skating, and with Tsubaki, I thought about writing a family story—there was a general direction for each of them. But with Mizuha, I had absolutely nothing. The only idea I came up with was that she loves 'relatable' jokes, and I decided to include that.*

...Looking back, I think it might have been better if her route had just stayed as a comedy route (laughs)."

ー 水だけ違う作り方になったのは、ヒロインの数を増やす必要性からでしょうか。

るーすそうですね。もうひとりいないと厳しいし、ツインテールいないからツインテールにしょうかとか考えました。いや、そういう作り方したらいかんですね。

Was the different approach with Mizuha due to the need to increase the number of heroines?

Looseboy: *Yes, exactly. It was tough without another heroine, so I even considered adding a twin-tail character. But, no, that's not the right way to approach it.*

ー コンプティーク誌で行われたヒロインルートの抜粋を掲載するという企画がありましたよね。水羽のシナリオは、その際に掲載されたものと特に大きく変わっているのですが、それは悩みのあらわれということですか。るーす まあそうなりますか。でもあれは全部イメージシナリオなんで、変わってるのは水羽だけじゃないですよ。花 音も椿姫も大な り小なり変わっていた気がします。

There was a project in CompTiq magazine where excerpts from the heroine routes were published, right? Mizuha's scenario was particularly different from what was published at that time. Does that reflect the struggles you were having?

Looseboy: *"Well, I guess that's one way to put it. But those were all just draft scenarios, so it's not only Mizuha's that changed. Kanon and Tsubaki's routes also changed, to some extent, both big and small."*

ー キャスティングの決め手は笑いのセンス

ちなみにるーすぽーいさんの作品ではキャスティングはどなたが決められてるんですか？
るーす「車輪」は法月だけは指定して、あとはおまかせでした。ゲームの声優さんとか全く知らなかったんで、そっちのほうがいいかと思って。そのくせ収録本番のときは読み方とかで何度も収録を止めてディレクターさんがすごくテンパってましたね。「G線」ではオーディションで選んだハル以外の主要キャラはこちらで指定して、収録のときはなるべく口を挟まないようにしました。前作から少し学習しました（笑）。

The deciding factor in the casting was the sense of humor.

By the way, in your works, who decides the casting?

Looseboy: *"For Sharin, I only specified Hōzuki, and the rest was left to others. I didn't know any of the voice actors for the game, so I thought it might be better to leave it to them. However, during the actual recording sessions, I kept stopping them because of how they were reading the lines, and the director got really flustered. For G-Senjou, I selected Haru through auditions, but for the other major characters, I specified the casting, and during recording, I tried not to interfere as much. I learned a bit from the previous work (laughs)."*

ー ハルはオーディションだったんですね。その時のお話を伺えますか？

るーすかわしまさん含めて5人くらいお呼びして一番合っていると思った、かわしまさんにお願いすることにしました。あまりやられていないタイプのキャラだというのは知っていたんですけど。普段やってるのと似たようなキャラじゃないときでも対応できる人はいいですよね。幅が広い方には今後も是非やっていただきたいです。「車輪」で増々子をお願いした厳野らんさんなんかもかなり信頼してます。

So Haru was chosen through auditions. Could you tell us about that process?

Looseboy: *"We invited about five people, including Kawashino-san, and I decided to ask Kawashino-san because I thought she was the best fit. I knew she hadn't done this type of character much before. It's always great to work with someone who can handle roles that are different from what they usually do. I'd definitely like to work with people who have a broad range of skills in the future. For example, I really trust Ran Rattan, who voiced Ririko Higuchi in Sharin."*

ーオーディションでは他にとんなところを見られたんですか？
るーす「タ●リ倶楽部」と「エ●クの神様】1、
とっちが面白いですか？とか聞いたりしました
（笑）。

What else did you look for during the auditions?

Looseboy: *"I asked things like, 'Which is more interesting, T○ri Club or E○ku no Kami-sama?' (laughs)."*

ー それは重要なんですか？
るーすもちろん！「エ●タの神様」って言ったらそこで微妙になります（笑）。笑いができる人は間とか空気とか読めるってことで、なんでも上手なんじゃないかと個人的に思ってます。それって演じる上では凄く重要なところなんじゃないかなと。

Is that important?

Looseboy: *"Of course! If you mention E○ta no Kami-sama, it immediately becomes a bit awkward (laughs). I personally think that someone who can do comedy, who understands timing and can read the atmosphere, is probably good at anything. I believe that's a really important skill when it comes to acting."*

異端ヒロイン・ハル誕生秘話

ー「G線」のキャラのコンセプトを伺っていきたいと思います。まずはメインヒロインのハルから。
るーすハルは物語の探偵役として必要ですから、もちろん頭がよさそうなキャラにはしないといけないというのはありました。それだけでは弱いんで、そこにウザい後輩っていう感じを加えようと思って仕立て上げました。

The Birth Story of the Unconventional Heroine, Haru

I'd like to ask about the character concepts for G-Senjou. Let's start with the main heroine, Haru.

Looseboy: *"Haru was needed to play the role of a detective in the story, so I knew she had to be a character who seemed intelligent. But that alone wouldn't be enough, so I decided to add the aspect of being an annoying junior, and that's how I shaped her."*

ー 美少女ゲームのキャラでウザいというのはかなりの冒険ではないかと思うのですが。
るーす然最初は「コイツウザい」って話になるでしょうけど、後半になって感情移入すれば大丈夫なんじゃないかと思ってました。狙ってウザい反応をする分にはアリなんじゃないかと。ウザい後輩がいて、ハルはそいつをモデルにしてます。
まあそいつは男ですけど。

I think making a character annoying in a visual novel, especially in a Bishoujo game, is quite an adventurous choice.

Looseboy: *"Of course, at first, people are going to think, 'This character is annoying,' but I thought it would be fine as long as the player could emotionally connect with her in the later*

parts of the story. I think it's acceptable if the annoying reactions are intentional. There's an annoying junior, and Haru is based on that person. Well, that person was male, though."

ー どんな感じの反応をされるんですか？
るーす例えば僕の名前が「けんいち」だったとして・・・・・・シナリオ執筆中で太ってた時に会ったんですけど、「お久しぶりです、でぶいちさん」とか呼んでくるんですよ。で、「お前今なんつった？」って言うと「いや、何も言ってないですよ、でぶいちさん」「おい、今でぷいちっつったろ」みたいなやり取りが続くんですけど。

What kind of reactions does this person have?

Looseboy: *"For example, let's say my name was 'Kenichi'... I met this person while I was writing the scenario and was a bit overweight at the time, and they called me, 'Long time no see, Debuichi-san.' So I said, 'What did you just say?' and they replied, 'Oh, I didn't say anything, Debuichi-san.' And then the exchange would continue like, 'Hey, you just said Debuichi, didn't you?'"*

ー それは・・・・・・聞いている分には面白いけどウザいですね（笑）。
るーすでもそういう狙っているウザさは個人的にはかわいいと思うんですよ。だからちょっと使ってみようかなと。

That's... it sounds funny to hear about, but it would be really annoying in person (laughs).

Looseboy: *"But I personally think that kind of intentionally annoying behavior is cute. That's why I thought I'd try using it."*

ー 他のヒロインについてもお願いします。
るーす花音はいわゆる「ゆるかわいい」を意識しました。スケートやってる少女が成長する話にしようと思ったんで、そういう成長の余地があるキャラにしようという意図があったかなと。椿姫は見たままですけど優しい感じ。主人公と対極的で表裏がない、そういうヤツほどなんか散臭いという風に描きました。水羽だけはさっきも話しましたけど、最初からあの形で存在していたので逆に最後まで混迷しましたね。ユキはちょっと高尚な話を書こうかなと思ったんで、その必要からああいう少し精神年齢上っぽいキャラを出すことにしました。

Could you also talk about the other heroines?

Looseboy: *"Kanon was designed with the idea of 'soft and cute' in mind. I wanted to create a story about a girl who skates and grows, so I intended for her character to have room for development. Tsubaki is just as she appears—a kind, gentle character. She's the opposite of the protagonist, with no hidden sides, and I depicted her as someone who, despite being like that, feels a bit 'suspicious.' Mizuha, as I mentioned earlier, was already set in her current form from the start, so ironically, she remained a bit of a mystery until the end. With Yuki, I wanted to write*

a more refined story, so I introduced a character with a somewhat mature mindset, which was necessary for that."

ー 先ほども言っていましたが基本的にはシナリオプロットがそのままキャラクターコンセプトになっているんですね。ちなみに栄一や権三は？特に権三のインパクトはすごかったですが。るーす栄一はマイリスペクトの臭作さん■02です（笑）。小物感あふれる、小ずるい臭作さんを出したかったんです。自分のことを「鬼畜もん」って言ったり、「おいおい、〇〇だぜ.・・・・・」ってセリフはリスペクトの証です。権三に関しては、法月との差を出すために、最初から最後までいいヤツじゃないキャラとして描きました。だから法月編みたいな権三の過去エピソードとかは絶対にないですね。

As you mentioned earlier, the character concepts are essentially based on the scenario plot. By the way, what about Eiichi and Gonzo? Especially Gonzo, his impact was quite something.

Looseboy: *"Eiichi is my respectful homage to the character Yi Tou Stink from Stinky Saku (laughs). I wanted to create a character full of small, cunning traits like Kusou. The lines like 'I'm a monster,' or 'Hey, hey, it's like this...' are a sign of my respect for that character. As for Gonzo, I wanted to create a clear contrast with Hōzuki, so I portrayed him as a character who isn't a good guy from beginning to end. That's why there are definitely no episodes in his past, like Hōzuki's, that show him as a sympathetic character."*

ーでも権三は明示こそされていませんが、もしかして京介を助けた？という場面がありますよ ね。るーすあれはねぇ・・・・・・気の迷いだったんじゃないですかね。割と後付けですけど、権三は自分の死に場所を求めてたんですよ。現在展開中のドラマCDで徐々に見せていけたらなと思ってます。権三が飛び出す前、車の中で堀部さんと会話をしているシーンがドラマCDにあるんですよ。「あの宇佐美ハルって女はいい女だよな」って。「どのへんがですか？」「京介を地獄に叩き落としてくれるところが」「なに言ってるかわかんないっす。じゃあ自分らが女に振り回されないようにするにはどうしたらいいんですか？」「そんなの決まってるだろう、死ぬか殺すかだろうが」っていうシーンがあるんです。権三については自分の中でも決まっていない、もう少し語りたい気持ちがありまして。.....殺すのがちょっと早かったですね。もしファンディスクでもあれば権三 VS 魔王なんかも書いてみたいです。

While it's not explicitly stated, there is a moment where Gonzo may have helped Kyousuke, right?

Looseboy: *"Well... I think it was just a moment of weakness. It's somewhat of an afterthought, but Gonzo was searching for his own place to die. I'm hoping to gradually reveal more of that in the ongoing drama CD. Before Gonzo rushes out, there's a scene in the car where he's having a conversation with Horibe-san in the drama CD. He says, 'That Usami Haru girl is a good one, huh?' 'What do you mean by that?' 'She's the kind of girl who'll drag Kyousuke down to hell.' 'I don't understand what you're saying. So, how can we avoid being dragged around by women?' 'Well, it's simple. Either you die or you kill.' This scene is in the drama CD. As for Gonzo, there's still a lot I haven't fully decided on, and I still want to write about him more... I think I killed him off a bit too early. If there's ever a fan disk, I'd like to write about Gonzo vs. Maou or something like that."*

ー作中最大の敵である魔王のコンセプトをお願いします。
るーす魔王は・・・・・・魔王は・・・・・・ル●ーシュ■03
（笑）。

Please tell us about the concept of Maou, the biggest enemy in the story.

Looseboy: "Maou… Maou... He's like Lelouch (laughs)."

ーそれは一番言ってはいけない答えでは（笑）？
るーすまあそれは冗談として、魔王はベタな感じになっちゃいますが知的だけれど中身は熱い男です。権三ほど悪人ではないという位置づけで書こうと思ってました。魔王も一応自分の母親とか
+
京介とかを助けられたはずなんですけど、そういうこと絶対にしない。テロをやること自体には事情があるけれど、その事情を理由に言い訳もしない。そんな情念を持っている男です。傭兵だとかの長々とした魔王の過去設定は、最後のテロの事件のために無理やり作ったものです

Isn't that the one answer you shouldn't give (laughs)?

Looseboy: "Well, that was a joke. But Maou is a bit of a cliché character—he's intelligent but has a passionate inner core. I wanted to write him as someone who isn't as evil as Gonzo. Maou was supposed to have been able to help his mother and Kyousuke, but he absolutely wouldn't do that. There are reasons for his commitment to terrorism, but he doesn't make excuses for it. He's a man with that kind of intense passion. The long backstory about him being a mercenary was forced in for his final terror attack."

苦労の理由は JK VS 傭兵
The reason for the struggle: Joshi Kousei vs. Mercenary.

ー作品を作るにあたって最初から今と同じょう
な展開で考えられていたのでしょうか？
るーす最初魔王は京介にしようかなと思って書き始めました。でもそうするとエロシーンをどうするかとか、ユーザーのカタルシスをどうするかという問題がある。しかも最後で主人公が死んだりするとしたら、そりゃゲームとしてダメだろうと。最初はちょっと学園内でやり合ってラストに少し大きな、派手な話があって終わるようなイメージだったんですけど、京介＝魔王をやめる段階でもっと派手な話の方がいいなと思ってテロ事件を起こすことにしました。

When creating the story, did you initially envision the same developments as the final version?

***Looseboy:** At first, I was considering making Maou and Kyousuke the same person. But then questions arose, like what to do about the erotic scenes or how to deliver catharsis for the players. On top of that, if the protagonist were to die at the end, it would be unacceptable as a game. Initially, I had envisioned a story that involved some conflicts within the school, followed by a slightly larger, more dramatic conclusion. However, when I decided against Kyousuke*

being Maou, I thought a more spectacular storyline would be better, so I introduced the terror incident.

ーこういったリアル路線の作品は普通とはまた違った苦労があるのではないかと思うのですが。
るーすとにかく女子校生と傭兵が戦う話を作るのが難しかったですね。だからこういうリアル路線に寄せる話は、「デスノート」■04みたいな、人の死を書き込めるというような設定があったほうが絶対いいですね。不思議な要素が少しあるとそれだけで話がすんなり流れるようになるんです。そうじゃないと警察が出てきてそれで終わりですよね？ちょっとした不思議要素がないと、ヤクザを警察の代わりに捜査員として機能させたりとか、魔王が遊んでいたから殺さなかったとか、少しずつ無理が出てくるんですよね。無理やりですけど、そうでもしないとJK VS 傭兵なんてできるわけねーじゃん（笑）！

For a story like this with a realistic tone, I imagine there are unique challenges involved.

Looseboy: *It was incredibly difficult to create a story where a schoolgirl fights against mercenaries. That's why stories that lean toward a realistic tone really benefit from having elements like Death Note—where there's a framework that allows you to write in people's deaths. Having a touch of the supernatural makes the narrative flow much more smoothly. Without it, the story would just end with the police stepping in, right? If there's no supernatural element, you end up needing to stretch things, like having the yakuza act as investigators in place of the police, or saying Maou spared someone's life because he was just toying with them. These little stretches start to add up. It's forced, but without that, you couldn't pull off something like "schoolgirl versus mercenaries," could you? (Laughs)*

ー京介＊魔王路線に変更してからは、水羽ルート以外は比較的苦労されずにできたのでしょうか。
るーすそうですね、要所要所の逆転劇みたいなのはちょっと頭回しましたけど、割とすんなりいったと思います。ただ設定を書き直したりした結果、どうしようもなかったんですけどちょっとずつ矛盾が生まれてしまいました。

After switching to the Kyousuke ≠ Maou storyline, were you able to create the other routes relatively smoothly, aside from Mizuha's?

Looseboy: *Yes, while I had to think carefully about the key reversal moments, everything else came together fairly smoothly. That said, as a result of rewriting the settings, a few inconsistencies inevitably crept in, even though there was nothing I could really do about it.*

ーちなみに「命をかけた、純愛」というキャッチコピーは、ご自分で考えたのですか？
るーすはい、エンヤ■os っぽくていいなと思って（笑）。いや、エンヤはこんなこと言わないですけどね（笑）。

By the way, did you come up with the tagline "A life-risking, pure love" yourself?

Looseboy: *Yes, I thought it sounded kind of like something from Enya【05】(laughs). Well, not that Enya would ever actually say something like that (laughs).*

ーお気に入りのCGとなるとどれになります
か？
るーす 推理してるハルのアップですかね、やっぱり。階段で魔王と初めて対峙するシーンやラス人のCGも好きですけど。

Which CG is your favorite?

Looseboy: *Probably the close-up of Haru while she's deducing something. I also like the scene where she faces off against Maou on the staircase for the first time, as well as the final CG.*

ーハル以外のヒロインでも印象に残った絵があれば教えていただけますか？
るーすうーん、精始は弟を抱きしめている絵かさ。花音と水羽はアイキャッチですかね。「車輪』の時にアイキャッチの線画がすごくよかったんで「C線」でも踏関したんです。あと印象に残っているのはユキが電話しているやつ。話が浮かばないのにCGだけあってどうしようって悩んだ記憶があります（笑）。

Are there any memorable illustrations featuring heroines other than Haru?

Looseboy: *Hmm, maybe Tsubaki hugging her younger brother. For Kanon and Mizuha, it's probably the eye-catching illustrations. The line art for the eye catches in Sharin no Kuni was amazing, so we followed that approach in G-senjou. Another one that stands out is the illustration of Yuki on the phone. I remember struggling with that one because I had the CG ready but no story to match it yet! (Laughs)*

ー 今回の作品では魔王関連をはじめ、普通美少女ゲームでは用意しないようなイベントCGもかなり贅沢に用意されていますよね。るーす 謎の過去を語るためには必要だったんですよね。いらなかったかなーとも思うんですけと、さすがに全部黒画面、黒画面で回すわけにはいかなかったんで。

In this work, there are quite a few event CGs, especially related to Maou, that go beyond what's typically included in a standard bishoujo game, right?

Looseboy: *Yeah, they were necessary to convey his mysterious past. I did wonder if they were really needed, but we couldn't exactly rely entirely on black screens for every scene, could we?*

脱落ルートはパラレルワールド

The dropout routes are parallel worlds.

ーいろいろな犯罪とハルの対抗策が出てきますが、参考にした作品はありますか？

るーす 岡嶋二人「99%の誘拐」■06、貫井徳郎「慟哭」■o7、それと映画で「交渉人」■0g、「ダイ・ハード」■o9辺りですかねえ。それ以外にも交渉関係の本はいくつか買って読みましたね、あんまり覚えてないんですけど。王道をいくつかそろえようと思ったんですよ。誘拐物、立て籠もり物、爆破物、あとは最後大きな事件。そんな話をJKでやろうとするから大変だったんですよね、やっぱり。あんなテロになって、ハルがどうやって活躍するんだろうと僕も思いました（笑）。

Various crimes and Haru's countermeasures appear, but were there any works you used as references?

Looseboy: *For books, I referred to Okajima Futari's "99% Kidnapping", 06, and Tokuro Nukui's "Grief", 07. For movies, it would be "The Negotiator", 08, and "Die Hard", 09, I guess. Besides those, I bought and read a few other books related to negotiations, though I don't remember much about them. I wanted to gather a few classics. Stuff about kidnappings, hostage situations, bomb threats, and then a big incident at the end. Trying to do that kind of story in a high school (JK) setting was tough, as expected. It ended up involving terrorism, and I was wondering myself how Haru was going to shine in such a situation (laughs).*

ーハルも肉弾系ではないから、なかなかマクレーン刑事にはなれないですしね（笑）。
るーす警察も出てきてるんだから、もっと使えばよかったんですよね。そういう意味ではちょっと料理の仕方を間違えたかなーと。

Haru isn't the type for physical combat, so she can't exactly become like Detective McClane (laughs).

Looseboy: *Since the police were involved in the story, I probably should have made better use of them. In that sense, I feel like I might have mishandled things a bit.*

ー花音のフィギュアスケートに関してわざわざルールに対するお断りまで用意されていましたが、以前から詳しかったんですか？
るーすいやほとんど知らなかったですね。ただ女子のスポーツでなにかいいのないかなーと考えると、やっぱりスケートですよね。ちょうど浅田真央さんとか安藤美姫さんが人気だった時期でしたし。実際生で見ると面白いし、感動しますね。
レオタードとか着てて、パッと見エロそうなんですけど、全然そんな気にならないんですよやっぱり。

Was the disclaimer about the rules of Ichika's figure skating prepared because you were already familiar with the sport?

Looseboy: *No, I hardly knew anything about it. But when I was thinking about a good sport for a girl to do, figure skating came to mind. It was around the time when Mao Asada and Miki Ando were very popular. Watching it live is actually quite interesting and moving. Even though they wear leotards and it might seem provocative at first glance, it doesn't feel that way at all, really.*

ー富万別市のモチーフになった街はあります か？
るーす札幌市っぽいイメージはしてたような気はします。規模的には札幌ぐらいで、たぶん位置的には埼玉だと思うんですよね。でも海もあるんで子葉なのかなぁ？東京から遠くない架空の県です。

Is there a city that served as the model for Ichifu Manbetsu City?

Looseboy: *I think I had an image somewhat similar to Sapporo in mind. Its scale is about the same as Sapporo, but I imagine its location is probably closer to Saitama. However, since it also has a sea, maybe it's more like Chiba? It's an imaginary prefecture not too far from Tokyo.*

ー 魔王＝京介では？というミスリードを誘う構成ではありつつ、一方で多くのユーザーさんの中に「純愛ゲームで主人公が悪人ということはないだろう」という意識もあると思います。実際るーすぽーいさんとしてはミスリードは狙っていたんでしょうか？
るーす普通に狙ってましたよ。一人称を同じにして、発言者が誰か特定しないトリックにしょうと思った以上は、ミスリードさせたいですから。でもちょっと外した感はありましたね。あんまり上手くいかなかったかなーと。

The structure seems to suggest the misleading idea that "Maou = Kyousuke," but at the same time, many players probably think, "In a pure love game, the protagonist wouldn't be a villain." Did you, in fact, intend to mislead players?

Looseboy: *Oh, I definitely aimed for that. By using the same first-person perspective and crafting a trick where it wasn't clear who the speaker was, I wanted to mislead people. But I feel like it missed the mark a bit. I don't think it worked as well as I had hoped.*

ーハル以外のルートに進行した場合、魔王は忽然と姿を消しますが、あれはなぜなのでしょうか？
るーす うーん、飽きたんじゃないですかね。って、そんなわけないですね（笑）。実は椿姫ルート、花音ルートでは魔王＝京介なんですよ。京介の二重人格なんです。水羽に関しては僕もわかんないです。なんか消しました（笑）。で、ちょっと辻褄が合わない部分があるかもしれないですけど、たしかそんな風に書いた気がします。だから愛を知ったんで、やめるっていうかなくなるんですよ、その人格が。水羽の分岐ポイントまで行くと、もう京介＝魔王が通らなくなるんですけど、花音まではギリギリ通るんじゃなかったかと記憶してます。
この問題は物議を醸してるみたいですね。

When progressing through a route other than Haru's, Maou suddenly disappears. Why is that?

Looseboy: *Hmm, maybe he got bored? No, of course not (laughs). Actually, in Tsubaki's route and Kanon's route, Maou is Kyousuke. It's a case of Kyousuke having a split personality. As for Mizuha's route… even I'm not sure. I think I just made him disappear (laughs). There might be some inconsistencies, but I believe I wrote it in a way that Maou's personality ceases to exist because Kyousuke comes to know love. Once you reach the branching point for Mizuha, the Kyousuke = Maou idea no longer works, but I think it still just barely holds up through Kanon's route. It seems like this topic has stirred up some debate.*

ー二重人格です、も相当物議を醸すと思いますよ（笑）。最後までやると魔王と京介が違う人です、っていう話になっているので。
るーす 脱落ルートはパラレルワールドのイメージです。分はした時点で遡って魔王の正体が変わると言いますか・・・・・。消えた理由の詳細が不明のままでOKなら魔王＝平のままでも通じるようには書いたつもりですけど。

The split personality explanation is likely to spark quite a bit of debate as well (laughs). By the end, it's established that Maou and Kyousuke are actually different people.

Looseboy: *The routes where you veer off can be thought of as parallel worlds. It's like the moment you diverge, the identity of Maou changes retroactively... or something like that. If it's okay to leave the details of why he disappeared unclear, I intended to write it in a way that it would still work with Maou = Kyohei.*

ー逆に言うと、冒頭で魔王が京介にメール送ってくる場面がありますよね。あそこなどは魔王二京介というほうがわかりやすいシーンですが。
るーすあのシーンなんかは二重人格かもしれないというのを強く出しているシーンですよね。でも平は京介のことを準備期間中に全部調べ上げているんで、メールアドレスや浅井興業の倉庫の鍵番号とかも最初から知ってます。

Conversely, there's the scene at the beginning where Maou sends an email to Kyousuke. That part seems like it would make more sense if Maou is Kyousuke.

Looseboy: *That scene is one where the possibility of a split personality is emphasized. However, Kyohei had already thoroughly investigated Kyousuke during the preparation period, so he knew things like Kyousuke's email address and the key code for the Azai Industries warehouse from the very beginning.*

ー第三章の途中で、魔王のそばで入浴している女性が出てきますが、あれは花音なんですか？それとも別の誰かですか？
るーすここで入浴しているのは花音かユキのどちらかです。さっきの話でいくと魔王＝京介の時は花音、魔王＝恭平の時はユキということになります。でもこの設定めんどくさいですね。お客さんが満足するかどうかもわからないし、魔王は魔王で理由つけて消えただろうというのを考えると失敗だったのかな。

In the middle of the third chapter, there's a scene where a woman is bathing near Maou. Is that Kanon? Or is it someone else?

Looseboy: *The woman bathing in that scene is either Kanon or Yuki. Based on what we talked about earlier, when Maou = Kyousuke, it's Kanon. When Maou = Kyohei, it's Yuki. But honestly, this setup is a bit of a hassle. I'm not even sure if it satisfies the audience. Thinking about how Maou could just disappear for some vague reason, maybe this whole approach was a mistake.*

ー恭平とユキは男女の関係だったりしたのでしようか？
るーすいや、違います。引っ越してきたばっかりで、宿を借りただけたと思います。ユキは処女です（笑）。

Did Kyohei and Yuki have a romantic or sexual relationship?

Looseboy: *No, they didn't. Kyohei had just moved there and was simply borrowing a place to stay. Yuki is a virgin (laughs).*

一本筋のラスト、ハルと京介の間に生まれた子供の名前を告げるところで終わりますよね。あの子の名前は？
るーす決まってます。もちろん、えりちゃんです（笑）。

The story ends with a straight conclusion, revealing the name of the child born between Haru and Kyousuke. What's the child's name?

Looseboy: *It's already decided. Of course, it's Eri-chan (laughs).*

_そ、そんな2ワードで死にそうな名前でいいんですか（笑）？
るーす いや嘘ですよ、ドラマCDだかで明かせたらなと思ってますけど・・・・・今の時点ではえりちゃんでお願いします。

Is it really okay to give a name that sounds so fragile in just two words (laughs)?

Looseboy: *No, I was joking. I'm thinking of revealing the actual name in something like a drama CD... but for now, let's stick with Eri-chan.*

一精神科医にまで通ってわざわさ出席しなくても卒業できるようにしている京介なのに、何年も留年してると自分で言ってましたよね。これはどうしてなのでしょうか？
るーす 京介を二十歳にしないと実刑食らいつ
らいという意図がまず最初にあったのもありますし、実は京介は自由ヶ咲学園を留年してるんじゃなくて、中学を留年してるんですよね。高校や大学ならともかく、中学ダブるとなにか事情があったんじゃないかって思いますよね。

Kyousuke went so far as to visit a psychiatrist to ensure he could graduate without attending school, yet he mentioned himself that he repeated several years. Why is that?
Looseboy: *One reason was that I wanted Kyousuke to be 20 years old, so it would be more plausible for him to face criminal charges. But actually, Kyousuke didn't repeat years at Jiyuugasaki Academy—he repeated years in middle school. Unlike repeating years in high school or college, if someone repeats middle school, it makes you wonder if there was some sort of special circumstance behind it.*

『G線」のキャラで、個人的に一番気に入っているキャラクターは？
るーす堀部さんで す（笑）。なんであんなにキャラ立っちゃったかなぁ。設定資料もなんもないんですけどね。

Among the characters in G-Senjou, which one is your personal favorite?

Looseboy: *That would be Horibe (laughs). I have no idea why the character ended up standing out so much. There weren't even any design documents or anything like that.*

～ちなみにヒロインの中であれば？
るーす花音ですね。キャラ的に元気系でユルい感じがいいかなあと。

By the way, if you had to choose among the heroines?

Looseboy: *That would be Kanon. I like her energetic and easygoing personality.*

こぼれ話、今後の野望など
Anecdotes and future ambitions

ー これまで伺った以外にこぼれ話とか苦労話があれば教えてください。
るーすうーん、あんまり言えない話ばっかりですね（笑）。言えるところだと・・・・・そうですね、雑誌なんかの執筆依頼を安請け合いしてしまって大変でした。もう絶対にしないようにします。

Aside from what we've already discussed, do you have any anecdotes or stories about challenges you'd like to share?

Looseboy: *Hmm, most of them are things I can't really talk about (laughs). As for what I can share... well, I once casually accepted some writing requests for magazines, and it ended up being a lot of trouble. I'll definitely avoid doing that again.*

ー 全体を振り返ってみて、今の思いや反省点などありましたらお願いします。
るーすそうですねぇ・・・・・ラストで刑務所に行くっていう設定で、ある程度、お客さんの評判が得られたのは作品としてよかったかなと。あのまま刑務所に行かないで、魔王やっつけて「やったー！」っていう終わり方だとちょっと面白くないかなっていうのがあったんです。若干おそるおそるではありましたけど、そこが受け入れられるっていうのは「おまだここにいていいんだ」とは思いました（笑）。反省点は…やっぱりキャラから行ると自分はダメだな、こていうのが一番ですかね。
それとこういうサスペンスは、やるにしてもちゃんとKを備兵が成立する超設定は絶対に入れないとダメだと思いました。

Looking back on the entire work, could you share your current thoughts or any points of reflection?

Looseboy: *Well... I think the decision to have the protagonist go to prison at the end and still gain a certain level of positive reception from the audience was a success for the story. If it had ended with defeating the Demon Lord and just a simple "Yay, we did it!" conclusion, I felt it might have been a bit boring. I was a little nervous about how it would be received, but knowing it was accepted made me think, "Ah, I guess I can still stick around here" (laughs). As for points of reflection... I'd say the biggest one is realizing I'm not great at creating characters. Also, when doing this kind of suspense story, I've come to feel that you absolutely need to include a well-constructed overarching framework to make everything logically work. Without that, it won't hold together.*

ー やはり難しいですか。世に出回ってるお話も大体少女にして刺客、みたいな話ですもんね。
るーす 少女にして刺客、大事だと思います（笑）。
JKがなにすんだよと。なんもできるわけねーじゃん（笑）。だから、その辺は頑張りたいです。

Is it really that difficult? Most stories out there tend to revolve around something like a girl turned assassin, right?

Looseboy: *A girl turned assassin—I think that's important (laughs). Like, what's a high school girl even supposed to do? She can't really do anything, can she (laughs)? So, that's the part I want to work hard on.*

ーるーすばーいさんは「G線」のスケートやクラシックですとか、周りのお友達のネタですとか、結精身の周りをシナリオに織り込んでいる方ですが、
最近のマイブームは？
るーす 純文学です（キリフ・・・・・あ、これ絶対「（キリまで書いてくださいね（笑）。「マンガでわかる特文学」みたいなのを読んで以来、ちょっとハマってるのは本当です。あとは「シヴィライゼーション4）。これは超強いですよ。一番難しい難易度でも勝ったことあります。

Looseboy you often incorporate elements from your surroundings, like skating and classical music in G-Senjou, or ideas from your friends, into your scenarios. What's your current obsession?

Looseboy: *Literary fiction (seriously)... oh, wait, make sure you include "seriously" in parentheses when you write this (laughs). It's true, though—ever since I read something like "Understanding Literary Fiction Through Manga", I've gotten a bit hooked. Also, Civilization IV. That game is insanely strong. I've even managed to win on the hardest difficulty level.*

ー「車輪」、「G線」とミステリやサスペンスの要素が強い作品が続きましたが、今後はどのような作品を作りたいですか？
るーす 漫★画太郎■10先生的なエロゲーを作ってみたいです。ギャグゲーというか・・・・・・、全部りアクション芸みたいな作品を。

Both Sharin no Kuni and G-Sen are works with strong mystery and suspense elements. What kind of projects do you want to create in the future?

Looseboy: *I'd like to try making an eroge in the style of Mangaka Tarou-sensei ■10. Something more like a gag game... a work that's entirely about over-the-top reactions, you could say.*

もう少し詳しく教えていただくと、どのようなイメージなんでしょうか。
るーすベタにヒロインが朝迎えにきました、つてところからいきなり漫★画太郎の世界になって、「起きるてめーら！」「はうあ！」ってなる感じです
（笑）。いきなり劇画になったりとか。学校に爆弾が仕掛けられて、どこにあるんだ？ってなったら、主人公のケツの穴に刺さってて、「そこそこ！」みたいな（笑）。•••・・・ダメですかね、こういうの。

Could you elaborate a bit more? What kind of image do you have in mind?

Looseboy: *It's like starting with the classic setup where the heroine comes to wake the protagonist up in the morning, and then suddenly it shifts into the world of Mangaka Tarou. The heroine yells, "Wake up, you idiots!" and the protagonist reacts with, "Huwaa!"—something like*

that (laughs). Or it might suddenly turn into a dramatic comic style. For example, there's a bomb planted in the school, and everyone's wondering, "Where is it?"—only to find it's stuck in the protagonist's butt, and someone yells, "There! There!" (laughs)....Is this kind of thing a no-go?

ー現実的に商売考えるとちょっと人を選ぶのかなという気はします。
るすあ、でもちゃんとヒロインはかわいくしますよ（笑）。画太郎先生も「まんゆうき」ですっごいかわいい女の子出してましたから。いや～、校務員のおばさんとか出して、「夜の校務をこなしたのであった」みたいないらないト書きがたくさんあるような、なんの意味もないゲーム出したいんですけどね～（笑）。でも売れるかなぁ・・・・・いい加減に家族がこうで、復讐があああで、みたいな真面目な話はいいやと思っていて、割と本気で作りたいんで、次回作はそんな感じにしたいです（笑）。

From a business perspective, it feels like it might appeal to a more niche audience.

Looseboy: *Oh, but I'll make sure the heroines are cute (laughs). Even Mangaka Tarou-sensei had super cute girls in Manyuuki. I'd love to make a totally pointless game with things like a janitor lady appearing and narration saying, "She completed her nightly janitorial duties," and other unnecessary stage directions that add absolutely nothing (laughs). But would it sell...? I'm kind of over the serious stories with family drama and revenge themes, so I genuinely want to create something like this for real. I'd love for my next project to have that vibe (laughs).*

ーその次回作についてもし少しでも話せることがありましたらお聞かせください。るーすいろいろと裏ではやってますけど、まだなにかお話できるような段階ではないです。もしかしたら本当に体当たりエロゲーになっているか もしれません（笑）。

If there's anything at all you can share about your next project, we'd love to hear it.

Looseboy: *There's a lot happening behind the scenes, but it's not at a stage where I can talk about it yet. Who knows, it might actually turn out to be a bold, all-out eroge (laughs).*

最近は小説などゲームのシナリオから活動 の幅を広げるライターさんもいらっしゃいます。もう一度液劇に戻られる、小説に挑散するなど活動を広げる構想はありますか？
るーす ひとまず体当たりエロゲーを完成させてから考えます（笑）。絶対に、絶対にだ！

Recently, there have been writers expanding their scope from game scenarios to novels and other mediums. Do you have any plans to branch out, such as returning to stage plays or challenging yourself with novels?

Looseboy: *I'll think about it after I finish my all-out eroge first (laughs). Absolutely, definitely—definitely!*

-仕事に絡まないものでも構いません。中長期的なもので野望を教えてください。
るーす中長期的な目標ではないですけど、沖初に行ったことないんで沖縄には行ってみたいです。
中長期的には・・・・・・35歳になるまでにちょい悪オヤジになりたいです。胸毛生やさないと（笑）。

It doesn't have to be work-related, but could you share any medium- to long-term ambitions you have?

Looseboy: *It's not really a medium- to long-term goal, but I've never been to Okinawa, so I'd like to visit there someday. As for the long-term... I'd like to become a bit of a "cool bad guy" type of older man by the time I'm 35. I guess I'll need to grow some chest hair for that (laughs).*

―『G線』では見事に美少女ゲームアワードの大賞を受賞しましたが、ご感想は。
るーすまず投票してくださったユーザーさんにはありがとうございます。受賞したからどうこうっていうのはあまりないんですけど、シール貼られて店頭に並ぶとなにも知らないお客さんはなんとな＜選んでくれる感があるんで、会社としてはおいしいんだろうなと思いました（笑）。

G-Senjou won the Grand Prize at the Bishoujo Game Awards. What are your thoughts on that?

Looseboy: *First of all, I'd like to thank all the users who voted for us. Winning the award itself doesn't change much for me, but when the game gets a sticker slapped on it and is displayed in stores, I think it makes casual customers more likely to pick it up without knowing much about it. So, from a company perspective, I imagine it's quite beneficial (laughs).*

―『車輪」、「悠久」、「G線」と、一般的な美少女ゲームと比較して、物語の中で恋愛そのものの比重が重くないのかな、という印象を受けたのですが、あえて恋愛描写にウェイトを置かないようにしているのでしょうか？
るーす意識しているわけではなく、サスペンスとかそういう話だと恋愛書いてる暇がないんで、その辺がおざなりになってるのかなと。まあ現実のドロドロした話を書くわけにもいかないですし、主人公のことをヒロインみんなが好きっていう状況に違和感を覚えたこともないんで優先順位は低めですね。でもゲームのいいところは量がいくらでも伸ばせるところだから入れようと思えば入れられるんでしょうけど、入れていないってことはもしかすると自分はいちいち恋愛を書くのにそもそもあまり興味がないのかもしれません。

Compared to typical bishoujo games, it feels like the weight placed on romance itself is lighter in Sharin no Kuni Haruka na Sora, and G-Senjou. Are you deliberately choosing not to focus heavily on romantic elements?

Looseboy: *It's not something I do consciously, but with suspenseful stories or those of a similar genre, there's just no time to write about romance, so I think that aspect tends to get sidelined. Also, I can't exactly write the messy, complicated aspects of real-life relationships, and I've never felt any discomfort with the typical setup where all the heroines like the protagonist. So, in terms of priority, romance is a bit lower for me. That said, one of the great things about games is that you can expand the content as much as you want, so if I wanted to include romance, I could. But the fact that I don't might mean I'm simply not that interested in writing about romance in the first place.*

―『G線上の魔王』ファン、るーすぽーいファンに一言お願いします。
るーすえー、あのー、大変長らくお待たせしておりますが、これからもお付き合いいただけましたら、次はちょっと面白いと思うんで・・・・あのー、買ってください（笑）。

Could you share a message for the fans of G-Senjou no Maou and Looseboy?

Looseboy: *Uh, well... I know you've been waiting a really long time, but if you stick with me, I think the next project will be pretty interesting... so, um, please buy it (laughs).*